



**FENOMENA PENGGUNAAN PATH SEBAGAI AJANG
MENUNJUKKAN EKSISTENSI DIRI**

Skripsi

Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan

Pendidikan Strata I

Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Diponegoro

Penyusun

Nama: Tri Hastuti Caisari

NIM : D2C 009100

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2014

**JUDUL : FENOMENA PENGGUNAAN PATH SEBAGAI AJANG
MENUNJUKKAN EKSISTENS DIRI**
NAMA : TRI HASTUTI CAISARI
NIM : D2C009100

ABSTRAK

Maraknya penggunaan jejaring sosial path dikalangan masyarakat modern khususnya dikalangan anak muda menjadikan path sebagai jejaring sosial saat ini tengah sangat populer. Kepopuleran path tidak lepas dari tema jurnal digital yang diusung oleh path sehingga memungkinkan penggunanya untuk terus menampilkan diri. Keeksklusifitas dan *privasi* yang dihadirkan di dalam path juga menjadi daya tarik tersendiri terhadap penggunaan jejaring sosial ini. Path juga memungkinkan penggunanya untuk menampilkan setiap hal yang dilakukan melalui berbagai fitur menarik yang terdapat di dalamnya. Fitur-fitur yang terdapat di dalam path tidak hanya mampu menampilkan aktivitas penggunanya tetapi juga dapat menunjukkan eksistensi diri penggunanya. Berbagai kelebihan yang terdapat di dalam path pada akhirnya mengarahkan penggunaan kepada gejala-gejala menunjukkan kelas sosial dan gaya hidup untuk menunjukkan eksistensi diri.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman individu dalam menampilkan eksistensi diri pada jejaring sosial path. Dalam penelitian ini, Teori yang digunakan adalah *Dramaturgi* yang merupakan karya dari Erving Goffman didukung Teori *Interaksi* *Symbolic* dan Teori Konsumsi. Pengalaman individu ini diungkap dengan metode fenomenologi yang mengutamakan pada pengalaman individu secara sadar dalam memaknai suatu hal. Peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam terhadap lima orang informan yang masing-masing merupakan pengguna aktif dari jejaring sosial path dan telah menggunakan jejaring sosial ini selama setahun.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam jejaring sosial path, pengguna berusaha menampilkan diri yang sebaik mungkin, agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Path merupakan media yang dinilai dapat meningkatkan eksistensi diri penggunanya dengan berbagai fitur yang mendukung di dalamnya sehingga pengguna path berusaha menunjukkan diri yang terbaik untuk mendapatkan gambaran diri yang diinginkan. Untuk mencapai tujuan akan eksistensi diri, pengguna bermain peran pada panggung depan dengan melakukan pengelolaan kesan demi mencapai tujuan akan eksistensi diri. Sementara pada panggung belakang, pengguna berusaha untuk menjaga sebaik mungkin berbagai hal yang dapat merusak reputasi dirinya agar tidak terlihat oleh orang lain.

Key words : path, eksistensi diri, pengelolaan kesan, dramaturgi

**JUDUL :THE PHENOMENON OF USING PATH AS A SHOW SELF
EXISTENCE**

NAMA :TRI HASTUTI CAISARI

NIM : D2C009100

ABSTRACT

The rise of the use of the social networking path among modern society especially among the young people in making the path as social networking currently very popular. The popularity of the path of digital journal theme carried by path so as to allow users to continue to present themselves. Keeksklusifitas and privacy which is manifested in the path also became its own appeal against the use of social networking. The Path also allows users to display any thing is done through a variety of exciting features contained therein. The features that are in the path are not only capable of displaying the activity of its users but also can indicate the existence itself of its users. The various advantages of the path ultimately directing the use of the symptoms indicate social class and life style in order to demonstrate the existence of the self.

This study aims to describe the experience of individuals in showing existence itself on the path of social networking. In this study, the theory used is Dramaturgi which is the work of Erving Goffman and Symbolic Interaction Theory supported the theory of consumption of individual experience is revealed by the method of Phenomenology that prioritizes an individual consciously experience in interpret it. Researchers using the technique in depth interview of five informants that each is an active user of the social networking path and have been using this social networking over the past year.

The result of this research shows that in the social networking path, users trying to present yourself the best possible, in order to achieve the desired goals. The Path is rated medium can increase the existence itself of its users with a variety of features that support in it so the user path trying to show themselves to get the best image of yourself that you want. To achieve the goal of self existence, users will play a role at the next stage by doing an impression of management in order to achieve the objectives will be the existence of the self. While at the back stage, users are trying to keep the best possible things that could damage the reputation of himself so as not visible to others.

Key words: path, self existence, impression management, dramaturgi

PENDAHULUAN

Berbicara mengenai internet tentu tidak lepas dari maraknya penggunaan situs jejaring sosial yang kini ramai melanda pengguna internet di seluruh dunia termasuk di Indonesia. Setelah fenomena Facebook dan Twitter saat ini muncul jejaring sosial baru yang kini menjadi sangat tren dikalangan anak muda hingga dewasa yakni jejaring sosial Path. Maraknya penggunaan Path ini, tidak lepas dari tema yang diusungnya sebagai jurnal digital. Layaknya jurnal, Path memungkinkan penggunanya untuk berkontribusi setiap waktu di dalam jejaring sosial ini dimana Path menjadi media yang tepat untuk menceritakan kehidupan penggunanya setiap harinya. Kemampuannya menyediakan fasilitas untuk menjawab kebutuhan manusia akan aktualisasi diri menjadikan jejaring sosial ini tidak hanya sebagai media berbagi informasi, tetapi juga sebagai media yang tepat untuk menunjukkan eksistensi penggunanya.

Seperti yang disebutkan dalam konsep Dramaturgi karya Erving Goffman bahwa Individu akan berlomba-lomba menampilkan dirinya sebaik mungkin. Goffman mengasumsikan bahwa ketika orang-orang berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang akan diterima orang lain. Upaya ini disebut sebagai pengelolaan kesan (*impression management*), yaitu teknik yang digunakan aktor untuk memupuk kesan-kesan tertentu dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu (Mulyana, 2006:112). Dalam konsep dramaturgi, kehidupan sosial manusia dimaknai sama seperti pertunjukkan drama dimana terdapat aktor yang memainkan perannya. Di dalam Path, pengguna sebagai

seorang aktor yang memainkan peran yang sesuai dengan kesan yang dia harapkan. Ketika pengguna ingin memperoleh kesan sebagai seorang yang memiliki eksistensi tinggi, maka dia akan terus menampilkan gambaran diri yang dapat menunjukkan eksistensinya. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan yang dibagikan pengguna di dalam jejaring sosial Path. Pengguna tidak membagikan semua kegiatannya atau tempat yang dikunjungi ke dalam jejaring sosial ini. Hanya tempat tertentu yang memang sudah memiliki makna tersendiri di dalam masyarakat, misalnya restoran mahal, *cafe* yang sedang *hits*, tempat nongkrong *high class* dan lain-lain yang seakan ingin menampilkan kelas-kelas sosial tertentu. Path tidak hanya menjadi media yang tepat untuk menceritakan kegiatan penggunanya, tetapi sekaligus menggambarkan kehidupan penggunanya. Dilihat dari penggunaan Path yang lebih mengarah kepada gejala-gejala untuk menunjukkan status sosial serta gaya hidup pengguna bukan pada konten menjalin komunikasi menciptakan fenomena yang unik. Hal ini lah yang mendasari penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengalaman individu saat menampilkan eksistensi dirinya pada jejaring sosial Path ?

PEMBAHASAN

Kehadiran jejaring sosial dalam kehidupan masyarakat saat ini membawa perubahan besar dalam hal berkomunikasi. Melalui jejaring sosial seseorang dapat melakukan kegiatan komunikasi sekaligus sebagai tempat untuk peningkatan *eksistensi* diri.

Pada dasarnya sebagian besar individu ingin menampilkan diri mereka dan berharap dilihat sebagai individu yang spesial. Dunia maya menjadi tempat yang dapat digunakan oleh semua orang yang ingin menampilkan kesan diri sebaik-baiknya, hal ini sejalan dengan teori interaksi simbolik yang pertama kali diperkenalkan oleh Herbert Blumer.

Menurut Blumer, interaksi simbolik berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek, bahwa perilaku manusia harus dilihat sebagai proses yang memungkinkan manusia membentuk dan mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain yang menjadi mitra interaksi mereka. Menurut interaksionisme simbolik, manusia belajar memainkan berbagai peran dan mengasumsikan identitas yang relevan dengan peran ini, terlibat dalam kegiatan menunjukkan kepada satu sama lainnya siapa dan apa mereka. Permainan peran ini dilakukan dalam panggung sandiwara dramaturgi yang berintikan pandangan bahwa bahwa ketika manusia berinteraksi dengan sesamanya ia ingin mengelola kesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya. Dalam penggunaan path dramturgi terjadi ketika pengguna ingin terlihat sebagai seorang yang memiliki status sosial tinggi maka dirinya akan

menampilkan gaya hidup yang mencerminkan kehidupan masyarakat kelas atas melalui berbagai kegiatan konsumsi. Upaya ini ini dilakukan tidak lain agar pengguna dapat memperoleh pengakuan akan eksistensi dirinya dalam kelas masyarakat tertentu. Untuk mendapatkan peran yang diinginkan, aktivitas konsumsi pun dengan sengaja dilakukan. Hal ini sejalan dengan teori Baudrillard yang mengungkapkan bahwa masyarakat kini hidup dalam suatu kebudayaan baru, suatu kebudayaan yang melihat eksistensi diri mereka dari segi banyaknya tanda yang dikonsumsi. Dalam masyarakat seperti ini, konsumsi tidak lagi dilihat sebagai suatu kegiatan menghabiskan obyek, tetapi merupakan relasi di antara obyek atau sebagai suatu tindakan sistematis untuk memanipulasi benda.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan yang dipakai adalah fenomenologi dengan melakukan wawancara mendalam kepada lima orang informan yang berusia 17-25 tahun dan merupakan pengguna aktif dari jejaring sosial path.

Dalam penelitian ini ditemukan lima gagasan yang memperlihatkan pengalaman pengguna menunjukkan eksistensi diri mereka di dalam path.

1. Penerimaan Pengguna Terhadap Jejaring Sosial Path

Kelima informan dalam penelitian ini secara umum mengungkapkan bahwa path dinilai lebih *eksklusif, eksis, up to date, privasi* dan *interaktif*.

2. Perilaku Penggunaan Path Sebagai Bentuk Penyajian Diri

Secara umum, kelima informan dalam penelitian ini mengaku aktivitas berbagi moment dilakukan untuk meningkatkan eksistensi diri, oleh

karena itu mereka membuka halaman path setiap hari dan fitur *check in place* menjadi fitur yang paling disukai karena dapat memperlihatkan eksistensi diri penggunanya.

3. Pengalaman Pengguna Menunjukkan Eksistensi Diri

Kelima informan mengakui bahwa untuk menunjukkan eksistensi diri, mereka memilih moment yang terbaik, menampilkan diri setiap hari dan berusaha tanggapan positif sebanyak mungkin dari orang lain.

4. Pengalaman Pengguna Melakukan Pengelolaan Kesan di Dalam Path

Secara umum, kelima informan dalam penelitian ini sepakat hanya menampilkan moment terbaik di dalam path, mengatur kalimat dan mengedit foto yang ditampilkan, memilih foto profil terbaik, serta memilih tempat yang ditampilkan.

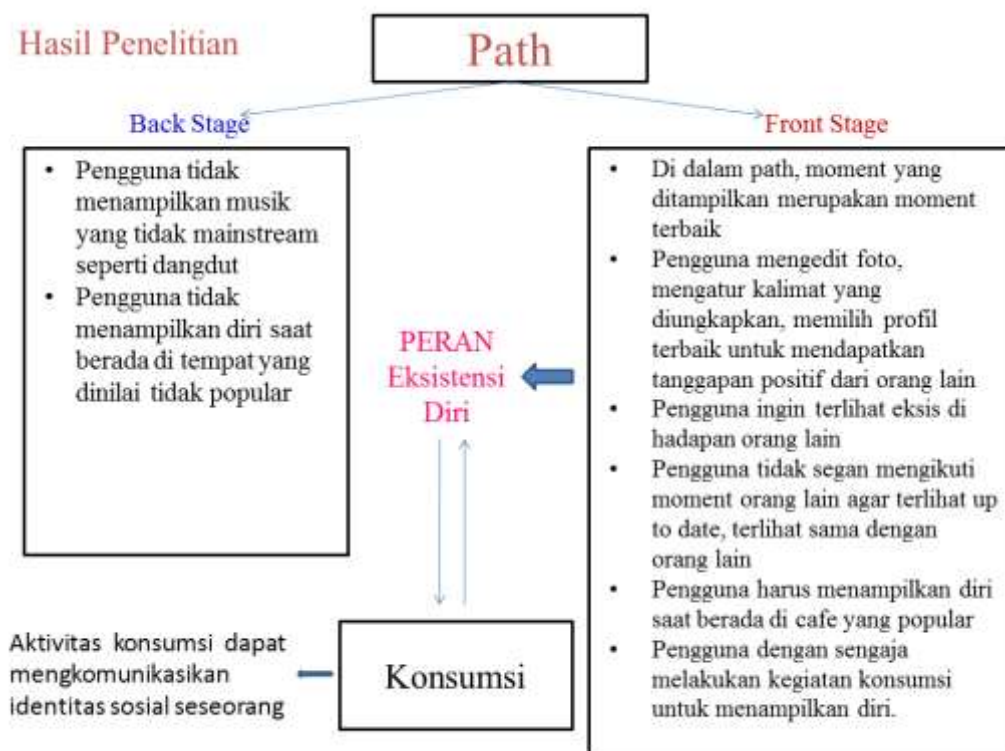
5. Pengaruh Path Terhadap Aktivitas Konsumsi Pengguna

Path membawa pengaruh dalam aktivitas konsumsi pengguna yang diakui oleh kelima informan bahwa mereka dengan senangnya mengunjungi tempat-tempat tertentu hanya untuk menampilkan diri di dalam path demi memperoleh identitas sosial yang diinginkan yaitu eksistensi diri.

Hasil dari penelitian ini dapat dilihat melalui bagan bangunan komunikasi pengguna path sebagai ajang menunjukkan eksistensi diri yang menjelaskan panggung depan dan panggung belakang yang dimainkan oleh pengguna dalam jejaring sosial path, permainan peran yang dilakukan untuk mendapatkan peran

akan eksistensi diri dan bagaimana permainan peran mempengaruhi aktivitas konsumsi yang dilakukan pengguna path.

Bangunan Komunikasi Penggunaan Path Sebagai Ajang Menunjukkan Eksistensi Diri



PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian di lapangan dan analisis yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Dalam penggunaan Path terdapat panggung depan dan panggung belakang yang dimainkan oleh pengguna dalam hal ini informan penelitian. Pada panggung depan informan melakukan teknik *impression management* yaitu teknik pengelolaan kesan agar dapat memperoleh peran yang diinginkan. Pengelolaan kesan dilakukan dengan mengatur moment yang ditampilkan, mengelola perilaku interaksi di dalam path untuk memperoleh tanggapan positif dari orang lain yang merupakan simbol dari ketertarikan orang lain. Melakukan perilaku imitasi agar terlihat sama dengan orang lain bahkan dengan sengaja melakukan aktivitas konsumsi yang dapat mengkomunikasikan identitas sosial dirinya. Upaya ini dilakukan demi pencapaian peran akan eksistensi diri. Sementara pada panggung belakang yang merupakan kehidupan kenyataan, tidak ada penonton yang melihatnya, sehingga pengguna dapat melakukan berbagai hal yang disukai tanpa harus merasa khawatir akan penilaian orang lain.